Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Distributed by Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
MADE IN JAPAN by Nintendo
Distribué par Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
FABRIQUE AU JAPON par Nintendo

MATTEL

Nintendo

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

NES-HY-CAN

ICE HOCKEY

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.

Official Nintendo Seal of Quality ™

Thank you for selecting the Nintendo Entertainment System® Ice Hockey Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Ice hockey is hard hitting, fast-action competition. Each team tries to put the puck into its opponent's goal. A game consists of three periods, and the team with the most points at the end of the game wins. When the score is tied at the end of the three periods, the game is decided with penalty shots. If the score is still tied following the penalty shots, the game goes into overtime without goalkeepers.

At the start of the game, and at the start of each period, one player from each team goes to the center of the rink for a "face-off." From there on out, it's non-stop mayhem on the ice, a battle to the end. Will you be the champion?

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

© 1988 Nintendo of America Inc.

1. PRECAUTIONS

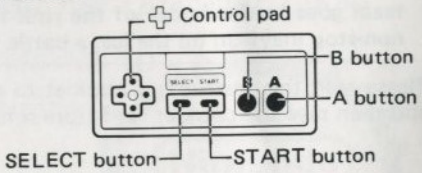
1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1/Controller 2

Controller 1 – for 1 Player Game
Controller 2 – for second player in 2 Player Game

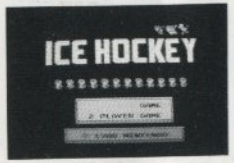


3. GAME SELECTION

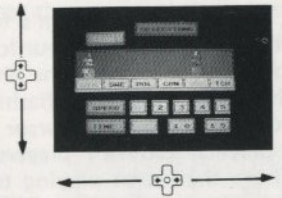
GAME MENU

Press the START button during the demonstration to display the game menu. Then use the ✥ control pad or the SELECT button to select a 1 player game (you against the computer) or a 2 player game, and press the START button to begin.

Game menu



SELECTIONS



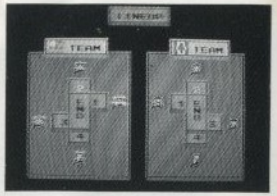
SELECTIONS

↕	TEAM	Use the ✥ control pad to choose from the following six countries for your team and your opponent's team: USA (United States), SWE (Sweden),POL (Poland), CAN (Canada), URS (Soviet Union), TSH (Czechoslovakia). ○ 1 Player Game (1): Your team (C): Opponent's team (computer's team) ○ 2 Player Game (1): 1st player (2): 2nd player
	SPEED	Use the ✥ control pad to select the game speed, from 1 to 5, with 1 being the slowest and 5 the fastest.
	TIME	Use the ✥ control pad to select the time for each period of play, from 7, 10, or 15 minutes.

After selecting the TEAM, SPEED, and TIME, press the START button.

LINE UP

Here, you pick your team's formation by selecting the physical features of your four players. Each time you press the A button, the physical features change for the player with the flashing number. Use the control pad to move the cursor from player to player. Thin players, ordinary players, and stocky players each have their own playing traits. Think carefully about the team formation you want.



A button: Press to select physical features.

✚ Control pad: Press to shift flashing cursor position.

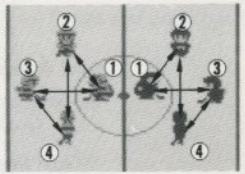
Physical Features / Playing Traits			
Sticking	Fast	Average ability	Slow
Shooting strength	Weak		Dynamite
Body check	Feeble		Strong
Face-off	Good		Poor

Once you've decided on your team's formation, move the cursor to the END mark and press the A button. After your opponent does the same and also presses the A button at the lighted END mark, play begins.

4. HOW TO PLAY

FACE-OFF

Select the formation you want for each face-off.
Players ① and ③ specialize mainly in defense, and players ② and ④ specialize in offense.
Player ① moves to the center spot to take the face-off.
You can exchange players ② and ④ by pressing the ✚ control pad up or down, and players ① and ③ by pressing the ✚ control pad left or right. When play begins, the players that are flashing can be controlled directly.

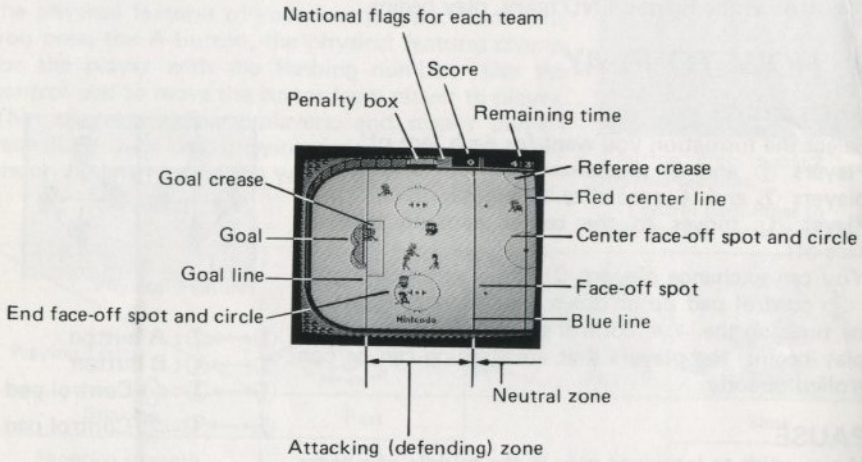


①⟷②: A button
③⟷④: B button
①⟷③: ✚ Control pad
②⟷④: ✚ Control pad

PAUSE

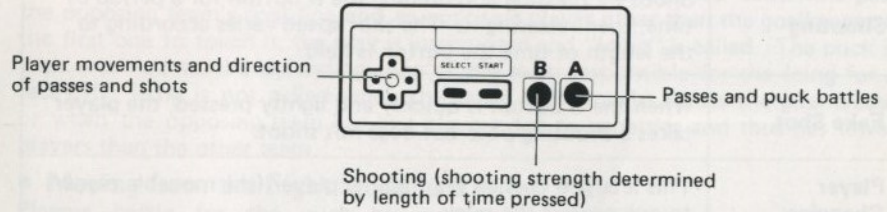
If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. Press the START button again when you wish to continue the game.

GAME SCREENS

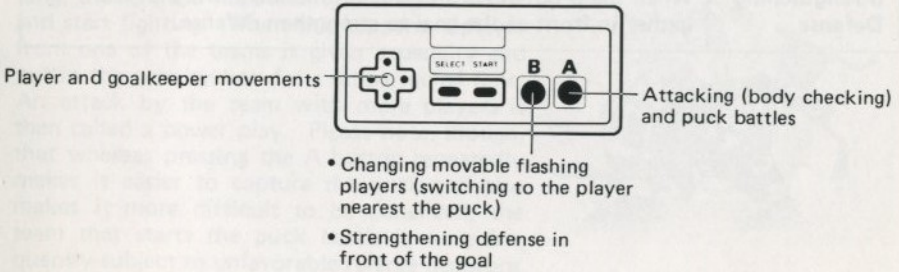


CONTROLLER OPERATION

[OFFENSE]



[DEFENSE]



B BUTTON PLAYING TECHNIQUES

Shooting	Shoot by pressing and holding the B button for a period of time, then releasing it. The shot speed varies according to the length of time the button is held.
Fake Shot	When the B button is quickly and lightly pressed, the player takes a shooting pose but does not shoot.
Player Changing	This lets you change the flashing player (the movable player) to one nearest the puck.
Strengthening Defense	When the B button is pressed continuously, the players gather in front of the goal to strengthen defense.

■ RULES OF THE ICE

< Icing the Puck >

When one team shoots the puck from a position behind the red centerline past the opposing team's goal line and an opposing player other than the goalkeeper is the first one to touch it, the play is interrupted and "Icing" is called. The puck is then returned to the defending zone of the team responsible for the Icing for a face-off. Icing is not called when the puck goes straight across the goal crease or when the opposing team has lost players due to penalties and thus has fewer players than the other team.

■ Moving from the Fight Mode to a Power Play

Players battle for the puck by repeatedly pressing the A button. If the battle takes too long, though, the surrounding players crowd in and start fighting. When this happens, a player from one of the teams is given a penalty and put in the penalty box for a set period of time. An attack by the team with more players is then called a power play. Please note, though, that whereas pressing the A button repeatedly makes it easier to capture the puck and also makes it more difficult to be penalized, the team that starts the puck battle is more frequently subject to unfavorable referee decisions.

■ Selecting Your Opponent's Team Formation

If you defeat all of the challenging countries at speed 5, you are given the ability to change the members of your opponent's team on the LINE UP screen.

■ Perfect Your Flip-shooting!

When you've stored up enough power with the B button, you'll be ready to flip-shoot. This technique lets you "flip" pucks right through the sticks of approaching opponents.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect (416)252-GAME** for the amount of the service charge. Payments must be made by check or money order, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Ice Hockey du Système de Jeu Nintendo[MD]

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Le hockey sur glaçe, c'est une compétition à vive allure où ça cogne dur. Chaque équipe tente de lancer la rondelle dans le filet adverse. Chaque match comprend trois périodes. L'équipe qui compte le plus grand nombre de buts remporte la victoire. Si le score est égal à la fin des trois périodes, on décide le match par des lancers de pénalité. Si le score demeure toujours égal après les lancers de pénalité, on joue en prolongation sans gardiens de but.
Au début du match et pour commencer chaque période, un joueur de chaque équipe s'affronte au centre de la patinoire pour la "mise au jeu". A partir de cette mise au jeu, ce n'est que combat acharné entre les équipes. Qui remportera la victoire?

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

© 1988 Nintendo of America Inc.

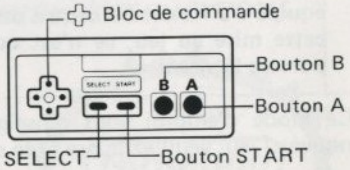
1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais le frapper ou l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2

Commande 1 – pour un match à 1 joueur
Commande 2 – pour le deuxième joueur dans un match à 2 joueurs

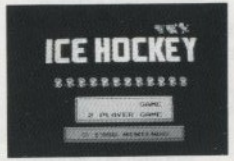


3. COMMENT CHOISIR UN MATCH

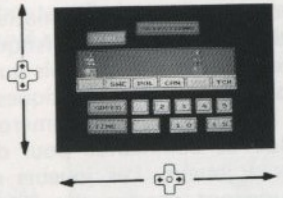
MENU DU JEU

Appuyez sur le bouton START pendant la présentation pour afficher le menu du jeu.

Menu du jeu



SELECTIONS



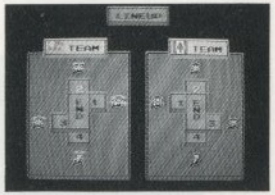
SELECTIONS

EQUIPE	Servez-vous du bloc de commande pour choisir votre équipe et celle de votre adversaire à partir des six pays suivants: USA (Etats-Unis), SWE (Suède); POL (Pologne), CAN (Canada), URS (Union Soviétique), TSH (Tchécoslovaquie). • Match à 1 joueur (1): Votre équipe (C): Equipe adverse (équipe de l'ordinateur) • Match à 2 joueurs (1): 1er joueur (2): 2e joueur
VITESSE	Servez-vous du bloc de commande pour choisir la vitesse du match, soit de 1 à 5, 1 étant la plus lente et 5 la plus rapide.
TEMPS	Servez-vous du bloc de commande pour choisir la durée de temps de chaque période de jeu, soit de 7, 10, ou 15 minutes.

Après avoir choisi l'EQUIPE, la VITESSE et le TEMPS, appuyez sur le bouton START.

ALIGNEMENT

Ici, vous choisissez la formation de votre équipe en sélectionnant les caractéristiques physiques de vos quatre joueurs. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton A, les caractéristiques physiques changent pour le joueur dont le numéro clignote. Servez-vous du bloc de commande pour déplacer le curseur de joueur à joueur. Les joueurs élancés, ordinaires ou costauds ont chacun des habiletés bien distinctes. Réfléchissez bien à la formation d'équipe que vous désirez.



Bouton A: Appuyez pour choisir les caractéristiques physiques.

✚ Bloc de commande: Appuyez pour changer la position du curseur clignotant.

Caractéristiques physiques / Habiletés de jeu			
Maniement du bâton	Rapide	Habileté moyenne	Lent
Force du lancer	Faible		Dynamique
Mise en échec	Déplorable		Forte
Mise au jeu	Bonne		Lamentable

Lorsque vous aurez choisi la formation de votre équipe, déplacez le curseur jusqu'à la marque END (FIN) et appuyez sur le bouton A. Lorsque votre adversaire en aura fait ainsi et qu'il aura également appuyé sur le bouton A à la marque END allumée, le match commencera.

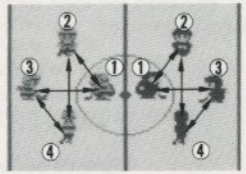
4. COMMENT JOUER

MISE AU JEU

Choisissez la formation désirée pour chaque mise au jeu. Les joueurs ① et ③ sont destinés principalement à la défensive tandis que les joueurs ② et ④ sont destinés à l'offensive.

Le joueur ① avance au centre pour la mise au jeu.

Vous pouvez interchanger les joueurs ② et ④ en appuyant sur le haut ou le bas du bloc de commande ✚ et les joueurs ① et ③ en appuyant sur la gauche ou la droite du bloc de commande ✚. Lorsque le match débute, les joueurs qui clignotent peuvent être contrôlés directement.

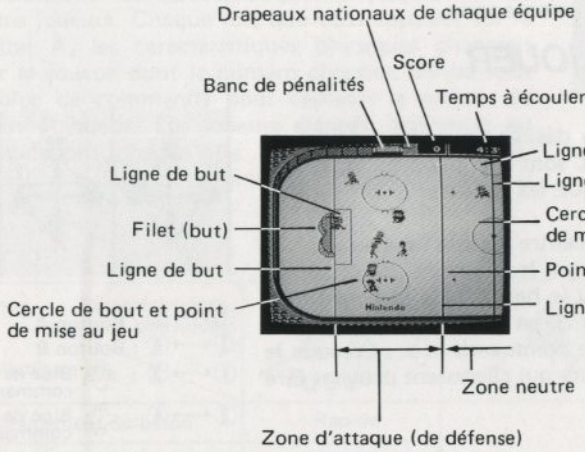


①⟷② : Bouton A
③⟷④ : Bouton B
①⟷③ : ✚ Bloc de commande
②⟷④ : ✚ Bloc de commande

PAUSE

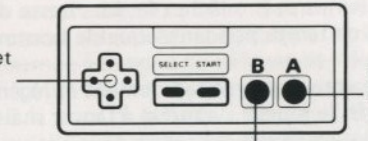
Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'un match, appuyez sur le bouton START. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à reprendre le match.

ECRANS DE MATCHES



FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE

[OFFENSIVE]

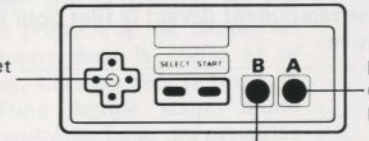


Pour déplacer le joueur et diriger les passes et les lancers

Pour faire des passes et effectuer des démêlés pour la rondelle

Pour lancer (la force des lancers est déterminée par la durée pendant laquelle on tient le bouton abaissé)

[DEFENSIVE]



Pour déplacer le joueur et le gardien de but

Pour attaquer (mises en échec, et effectuer des démêlés pour la rondelle

- Pour interchanger les joueurs clignotants déplaçables (changer au joueur qui est le plus près de la rondelle)
- Pour renforcer la défensive en avant du filet

TECHNIQUES DE JEU A L'AIDE DU BOUTON B

Lancers	Pour lancer, appuyez et tenez abaissé le bouton B pendant un certain temps puis relâchez-le. La vitesse du lancer varie selon l'éspace de temps pendant lequel le bouton est abaissé.
Feintes	Lorsque vous appuyez rapidement et légèrement sur le bouton B, le joueur s'apprête à lancer mais ne lance pas.
Changement de joueur	Cette manoeuvre vous permet de passer du joueur clignotant (le joueur déplaçable) au joueur le plus près de la rondelle.
Renfort à la défense	Lorsque vous appuyez continuellement sur le bouton B, les joueurs se regroupent devant le filet pour porter main forte à la défensive.

■ REGLEMENTS DE LA PATINOIRE

< Dégagement de la rondelle >

Lorsqu'une équipe lance la rondelle de derrière la ligne centrale jusqu'à l'autre côté de la ligne de but du camp adverse et qu'un joueur adverse autre que le gardien de but la touche en premier, le jeu est interrompu et le dégagement "refusé". La rondelle est alors retournée à la zone de défense de l'équipe responsable du dégagement refusé pour une mise au jeu. Le dégagement ne sera pas refusé si la rondelle se rend directement à la zone de but ou si l'équipe joue en désavantage numérique dû à une pénalité et qu'elle joue ainsi avec moins de joueurs.

■ Comment passer du mode de dispute au jeu d'avantage numérique

Les joueurs se disputent la rondelle en appuyant continuellement sur le bouton A. Par contre, si la dispute prend trop de temps, les autres joueurs se ruent dans la mêlée et se mettent à se bagarrer. Lorsque ceci se produit, un des joueurs d'une équipe écope d'une pénalité et doit se rendre au banc des pénalités pour une durée de temps déterminée. Une attaque montée par l'équipe ayant le plus de joueurs s'appelle une attaque en avantage numérique. Cependant, veuillez noter que bien qu'il soit plus facile de s'emparer de la rondelle

en appuyant continuellement sur le bouton A et qu'il soit également plus difficile d'être pénalisé, l'équipe qui a commencé à se chamailler pour s'emparer de la rondelle reçoit plus fréquemment les décisions défavorables de l'arbitre.

■ Comment choisir l'alignement de l'équipe de votre adversaire

Si vous battez tous les pays concurrents à une vitesse de 5, vous recevez le droit de changer les membres de l'équipe de votre adversaire à l'écran d'ALIGNEMENT.

■ Comment maîtriser des lancers soulevés

Lorsque vous aurez emmagasiné assez de puissance grâce au maniement du bouton B, vous serez prêt à effectuer des lancers soulevés. Cette technique vous permet de "soulever" la rondelle même à travers les bâtons des adversaires qui viennent à votre rencontre.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. (''Mattel'') garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo (''Cartouche'') (excluant les accessoires de cartouche de jeu et les accessoires Robot) est exempte de défectuosités de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il survient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera à sa discrétion la cartouche défectueuse sans frais.

Pour vous prévaloir de ce service de garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES', 800 Islington Avenue, Toronto (Ontario) M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la garantie limitée de 90 jours seront, à la discrétion de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **(416)252-GAME** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques ou mandats-poste à l'ordre de Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.

90421